

Load'N'Run



Spectrum



JAUJAS
EDITOR DE TEXTOS
LISTADOR DE DIRECCIONES
BIORRITMOS
BOLITAS
TESORO SUMERGIDO
BICHOS
MAGO MERLIN
AGENDA
VIDA DE RATAS

Editorial

Este caluroso verano no nos ha quitado bríos para mantener nuestro habitual nivel de calidad, sino al contrario nos ha lanzado de lleno a la búsqueda de nuevas secciones y alternativas, además de intentar todavía, si es posible, mejorar los programas que os proponemos, que como siempre están a la cabeza del software europeo.

Una serie de modificaciones irán llegando en estos meses, todas ellas esperamos que os gusten, pues ese es nuestro objetivo. En principio ya habréis observado el cambio en el diseño de portada, que estrenamos el mes pasado. Además con este número iniciamos un periplo de concursos y regalos de sumo interés para todos vosotros. Buscar bien, a ver si la suerte os acompaña y si no, tranquilos, porque cada mes infinidad de regalos inundarán nuestras páginas. Así que ánimo y busca bien, a ver si estás

entre los afortunados.

Queremos llamar la atención sobre el cupón de control de garantía que incluimos en el interior de contraportada. Si encontráis cualquier defecto en la cinta, enviárnosla adjuntando el mencionado cupón, debidamente relleno, y rápidamente se os cambiará el cassette por otro debidamente comprobado. Este cupón nos servirá para llevar un control de las cintas fallidas y así poder estudiar a fondo el problema que lo puede ocasionar. No son muchas las cassettes que no funcionan, pero sí las suficientes como para tratar de solucionar el problema cuanto antes por medio de un estudio profundo de los cassettes defectuosos.

Y ya nada más, sólo daros las gracias por vuestro apoyo y animaros a que sigáis compartiendo cada mes con nosotros estos momentos de juego y aprendizaje.

Load' N' Run

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces".

Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora. Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

ATENCIÓN

¡¡BUSCA TU PREMIO!!

Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. **¡¡Suerte!!**

EDITA
DUPLISON, S.A.
Entenza, 95, 4º
Apartado de Correos 36099
08080 Barcelona
Tel. (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR TECNICO
Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO

Eduard Benito

ARCHIVOS Y DOCUMENTACION

Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION

Laura Soler

ILUSTRACIONES

Curro Astorza, Josep María Beà, Damián Carulla, José Antonio Franco, Gallardo, Manolo García, Enric Jardí, Jordi Jaumandreu, Man, Martí, Mediavilla, Montana

COLABORADORES

José Ignacio Astorga, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Gonzalo Garciapelayo, Albert F. Hurtado, Kitflus, Luis Antonio Martínez Amago, Miguel Pontés, Pere Puig, Francesc Xavier Sánchez, Toni Terdú

CORRESPONSALES

Rolf Weitzel (Berlín), Ber Watson (Londres), Corrado Vantaggiato (Milán), Michelle Curel (Nueva York), Danielle Faulcau (París)

IMPRESION

Grafos, S.A.

Paseo Carlos I, 157 - Barcelona

D.L. B-450/85

FOTOCROMOS

MC Ediciones

Avda. de Roma, 157 - Barcelona

FOTOCOMPOSICION

Joan Gállego, S.A.

Enrique Granados, 135 - Barcelona

REPRODUCCION DE CASSETTES

Audimicro

Mascaró, 23 - Barcelona

DISTRIBUCION

Coedis

Valencia, 245 - Barcelona

No se permite la reproducción total o parcial de textos o ilustraciones sin autorización expresa del Autor o Editor.

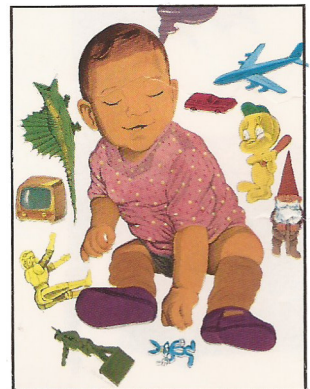


Ilustración de MEDIAVILLA en colaboración con MONTANA

Dos generaciones de dibujantes unidas en esta portada que presentamos. El burgalés JUAN JOSE LOPEZ MEDIAVILLA, conocido artísticamente por su segundo apellido, figura hoy día como uno de los dibujantes básicos del cómic nacional, habiendo alcanzado una espectacular popularidad con su personaje Makoki. Posee importantes premios (entre ellos el del Salón Internacional del Cómic y la Ilustración de Barcelona). Sus cómics se han editado en varios países europeos. Entre los álbumes que ha publicado merecen destacarse: "Makoki", "La juventud de Makoki", "Makoki en Nueva York", "La fuga de la modelo", "El niño", "Chuchita y Marilyn, dos niñas de postín", "Buitre Buitaker", "Historias del Tío Ermo", "Otan si, Otan no"... Por su parte JAVIER MUNTADAS, más conocido como MONTANA, es uno de los dibujantes con más talento de la nueva hornada barcelonesa. Es, en cierto modo, el alumno aventajado de Mediavilla y ha publicado en las más prestigiosas revistas de cómic del momento. La colaboración entre ambos no se limita a esta ilustración que presentamos, sino que también han realizado algunas historietas a medias.

HIT GAMES

Una vez efectuado el sorteo entre los votantes a nuestro "Hit Games", los 10 ejemplares del libro "Miguel Ríos: Los viejos rockeros nunca mueren", escrito por José María Esteban y publicado por Editorial Martínez Roca, han correspondido a:

JOSE MARIA HERNANDEZ

Entenza 81 Atico

Barcelona

ANTONIO GARCIA OTEIZA

Cea Bermúdez 70

Madrid

GUILLERMO RODRIGUEZ

Espoz y Mina 1 3º

Alicante

MERCEDES TORTAJADA

Edificio Rosellón A 7º

Tarragona

ISABEL GARCIA

Ronda Guinardó 5

Cerdanyola del Vallés (Barcelona)

FRANCISCO CALATRAVA

Poeta Marquina 11

Gerona

BERNARDO DOMINGUEZ

Juan Romero Castillo 11

Chiclana (Cádiz)

FERNANDO GARCIA

Viera y Clavijo 7

Madrid

SILVIA VALLS

Bruc 81

Barcelona

JUANA AGUILERA

Saturno 12 8º

Barcelona

Nuestro "Hit Games" se confecciona a partir de vuestras votaciones, por tanto vuestra colaboración nos es necesaria para poder llevarlo a la práctica. Envíanos cuanto antes tu carta votando tus cinco video-juegos favoritos en orden de preferencia. No olvides de incluir en tu carta tus datos personales.

ATENCIÓN: Entre todos los votantes de este mes sorteamos diez ejemplares del LP titulado "Caballo veloz" interpretado por el cantautor andaluz Pedro Castro y publicado por discos Horus. Las canciones de este disco han sido compuestas por el propio Pedro Castro en colaboración con José María Esteban.

Envíanos tus votos antes del 20 de septiembre a:

LOAD'N'RUN (HIT GAMES)

Apartado de correos 36.099

08080 Barcelona



Una vez efectuado el sorteo entre los votantes de nuestro "Hit Games", el libro "La técnica del cómic" de Josep Maria Beá, publicado por Editorial Intermagen, ha correspondido a:

ANTONIA PEREZ

Vallespir 164

Barcelona

JAVIER LOPEZ

Burgos 12

Ibiza

CHARO BRAVO

Conde de Cartagena 3

Madrid

JOSE LUIS ESCOLANO

Benjamín Rodríguez 15

Alicante

DANIEL GARCIA

Ramón Turró 290

Barcelona

JUAN MANUEL SANJURJO

Villamanín 6

Madrid

JAVIER MINA

Egia 6

San Sebastián

ANGELINES PEREZ

Antonio Salado 3

Sevilla

HIPOLITO GARCIA

Avda. Madariaga 22

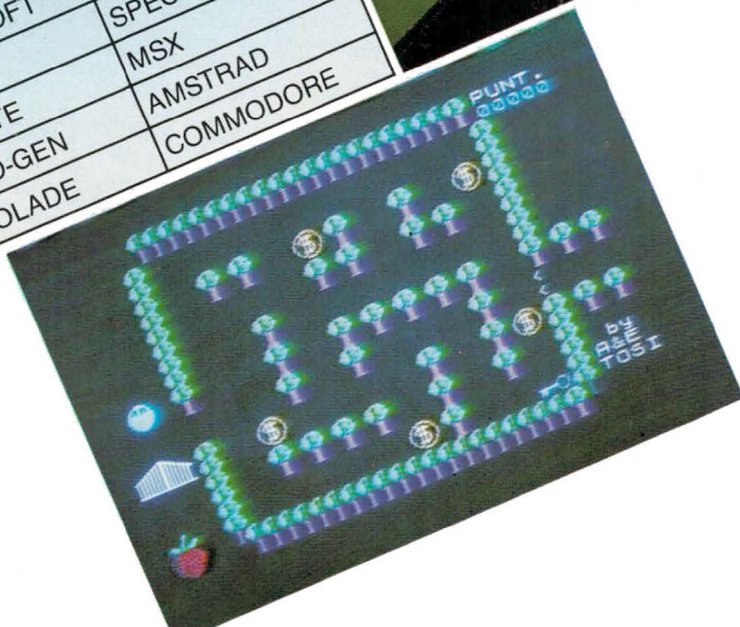
Bilbao

LUISA CASTRILLO

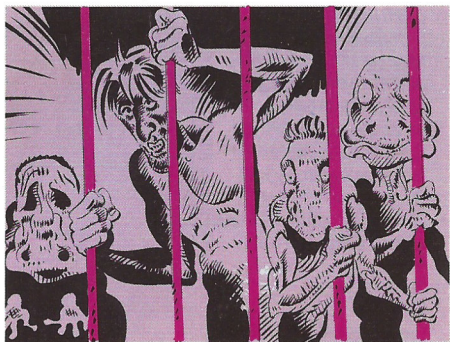
Calzada 67

Burgos

	JUEGO	EDITOR	ORDENADOR
1	COMMANDO	ELITE	COMMODORE
2	WORLD SERIES BASKETBALL	ERBE	SPECTRUM
3	IMPOSSIBLE MISSION	EPYX	COMMODORE
4	YIE AR KUNG FU	KONAMI	COMMODORE
5	INTERNATIONAL KARATE	SERMA	SPECTRUM
6	DINAMITE DAN	MIRRORSOFT	AMSTRAD
7	THE DAM BUSTERS	ERBE	SPECTRUM
8	KNIGHT LORE	ULTIMATE	MSX
9	BATTLE OF THE PLANETS	MIKRO-GEN	AMSTRAD
10	HARDWALL	ACCOLADE	COMMODORE



Juega y



Mediavilla

JAULAS

Durante una misión sobre un planeta remoto eres capturado por una forma de vida superior, interesada en las razas alienígenas, y metido en unos de sus zoos llenos de extraños seres. No queriendo pasar el resto de tus días enjaulado, intentas escapar.

El camino de la libertad pasa a través de muchas jaulas del zoo, en cada una de ellas se encuentra el pulsador que abre la puerta de la jaula siguiente. Durante el camino debes evitar los alienígenas que habitan las jaulas o te matarán.

Si empleas demasiado tiempo en salir de una jaula, tus carceleros iniciarán tu búsqueda, haciendo tu fuga más difícil.

TECLADO

Izquierda 6
Derecha 7
Salto M



Man

BOLITAS

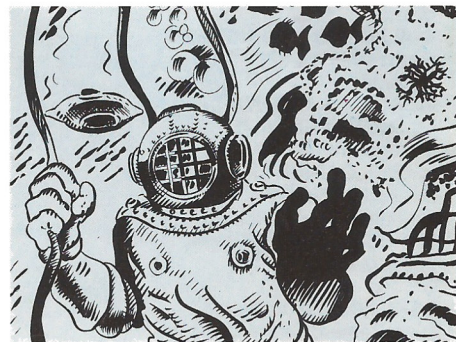
Os presentamos un juego de gran adicción. Tu mundo ha sido invadido por varias bolas asesinas, con la peculiaridad de que cada vez que les des se multiplicarán por dos, eso sí, disminuyendo su tamaño.

También es verdad que llegarán a un punto en el cual ya no podrán multiplicarse más debido a su pequeño tamaño, y desaparecerán.

Una vez acabes con todas las bolas, te aparecerá otra pantalla con más bolas obviamente, te será más difícil de superar.

TECLADO

A = IZQUIERDA
D = DERECHA
CAPS SHIFT = DISPARO



Mediavilla

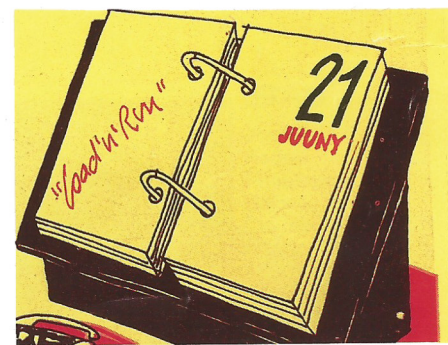
TESORO SUMERGIDO

Eres un buzo experimentado y se te ha contratado para encontrar los tesoros de un galeón Portugués que naufragó frente a las costas de Terranova. Pero los mayores peligros se encuentran precisamente en estas aguas infestadas de peligrosísimos cetáceos, que intentarán acabar con tu vida.

Naturalmente tú ya sabías lo peligroso que eran estas aguas y es por ello que te has llevado contigo un fúsil subacuático para defenderte.

TECLADO

A = SUBIR
Z = BAJAR
M = IZQUIERDA
SYMBOL SHIFT = DERECHA
BREAK SPACE = DISPARO



Enric Jordi

AGENDA

Con este estupendo programa podrás apuntar los nombres, direcciones, población, teléfono, e incluso observaciones, si se trata por ejemplo de un fichero de clientes.

En fin una de las agendas para spectrum, más completa que se ha hecho. En el menú encontraremos las siguientes opciones:

- 1 - AMPLIAR LA GUIA
- 2 - BORRAR DE LA GUIA
- 3 - CONSULTAR LA GUIA
- 4 - GRABAR GUIA ACTUALIZADA
- 5 - LISTAR CONTENIDO GUIA
- 6 - ABANDONAR PROGRAMA

BIORRITMOS

Este es un programa muy curioso, ya que con sólo introducir la fecha de vuestro nacimiento y la fecha actual, nos hará una gráfica del mes en curso sobre nuestros estados físico, mental y emocional.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema MSX, COMMODORE-64 o SPECTRUM y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también UTILIDADES. Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por ti y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.

Los juegos o utilidades que sean seleccionados TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.** Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos n.º 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

CINE EN TRES DIMENSIONES

Entre los relatos que han llegado este mes a nuestra redacción, hemos seleccionado para su publicación el titulado «Cine en tres dimensiones», del que es autor FRANCISCO TOMAS NAVARRO con residencia en Murcia.

Allí hundido, en la butaca, aliado con la oscuridad, asistía aterrado, al horror que le producían las siniestras imágenes de aquella terrorífica película. Una angustia dolorosa se hacía patente en él al ser cómplice junto a los demás espectadores del macabro film, aunque en su interior supiera que sólo era ficción todo era tan real. Donde las escenas de terror se sucedían frenéticas ante sus incrédulos ojos, siendo palpables hasta el último detalle. Los gritos de los protagonistas se mezclaban con los espectadores clavándose en su cerebro como aceradas y puntiagudas agujas.

Jamás podría borrar de su mente los rostros de los actores agónicos, asustadizos, auténticos en su miedo, al ser atacados por el peligro mortal, masacrados por el horror del asesino que segaba vidas con espantosa sencillez y calma como si fuese la misma muerte.

Y casi sin previo aviso la calma inundó su cerebro en oleadas.

La película había terminado, las luces al encenderse le devolvieron una gratificante paz y se dispuso a salir.

En la salita del cine estaba una unidad móvil de televisión, que se hacía eco del éxito de la proyección, entrevistando a los espectadores, que salían como si fuesen cómicos buhos a los que asustaran con una linterna. Cansado, pero excitado, se acercó a escuchar. Preguntaba a un chico que no dejaba de llevarse copos de avena a la boca mientras hablaba.

—Sencillamente alucinógeno —le ase en voz alta y a ser posible con la boca llena.

Otro chico se adelantó diciendo:

—¡Uf!, no sé, un poco bestia. ¿No, tú?... —terminó dando un leve codazo a una chica que tenía al lado y ésta como si obedeciera a un extraño mecanismo comenzó a hablar.

—A mí me ha parecido horrorosa, la verdad, casi no aguanto hasta el final.

—Pues haberte largado, boba —le contestaron a coro.

Aburrido, no quiso seguir escuchando y se alejó pausadamente calle abajo. La noche invitaba a caminar.

Fue demasiado tarde cuando intentó volver atrás, los pasos le llevaron a donde nunca hubiera querido estar.

Allí se alzaba la casa invitándole a entrar con sus luces encendidas y el mar en su murmullo le llamaba.

Andaba por el sendero admirando la casa en su modernidad y por ser bastante informal.

La tranquilidad y soledad que allí se vivía le animó a llamar, fue entonces cuando escuchó un gemido agudo como el llanto de un animal herido que le asustó, precipitándose a buscar el timbre.

Una cara familiar apareció en el umbral y quedó como embobado.

—¿Qué desea, joven? —le preguntaron por tercera vez casi gritando.

—Oh, perdón —atinó a decir—. ¿Puedo pasar? Aquí hace frío y desearía hablar con usted.

—Sí, no es de extrañar, todos quieren hablar conmigo —dijo el hombre en la entrada.

Ya en el interior el dueño de la casa se sentó en un amplio sillón cerca del fuego de una pequeña chimenea.

—Verá, perdone mi atrevimiento, pero pertenezco a un grupo de jóvenes algo inquietos que editamos una revista, la «Lámpida», para amantes del terror fantástico...

—Ya, es usted un vulgar juntaletras —le interrumpió bruscamente su interlocutor, mientras avivaba el fuego con un atizador.

—Yo... —balbuceó él.

—Sí, déjeme continuar, enano mental, y cómo no, quiere entrevistarme a mí, al gran «Ferrara», sólo para saciar a unos imberbes glotones de sangre y tías macizas.

—La verdad es que... —tartamudeaba el joven.

—Pero, bueno —continuó Ferrara—. ¿Qué se ha creído usted? ¿Que por que sea director de cine tengo que estar al servicio de imbéciles e incompetentes como usted, que sólo preguntan estupideces como si duermo en un ataúd o si me gustan los ajos, cuál es mi monstruo favorito?

—Lo siento —se disculpó el pobre muchacho, que por lo que veía no le iba a dejar hablar mucho.

—Bueno, diablos —aulló excitado Ferrara—, es el precio de la fama y es que soy un tipo fenomenal, un gran tipo, sí, señor. ¿Ha visto mi última película? —le preguntó Ferrara después de elogiarse grandemente.

—Oh, sí. Precisamente esta noche ha sido la quinta vez.

—¿Cinco? —preguntó incrédulo, pero no esperó respuesta.

—Sí. «El Vampiro del Espacio» es mi mejor película. ¿Y «El Vampiro de la Playa», la viste?

—Sí, también, y su vampiro del «Oeste» y el del «Océano» —respondió excitado.

Pero Ferrara no pareció escucharle, sólo le oyó murmurar:

—Sí. Todas estupendas —mientras con el atizador intentaba golpear las llamas.

Casi sin darse cuenta estaba atrapado contra el sillón, amenazado por aquel loco de Ferrara atizador en mano que le amenazaba.

—¡Ah! —exclamó el director triunfal al ver que su presa era incapaz de moverse debido a su sorpresa y coruplencia—. Bien, muchachito, ahora me vas a explicar toda la verdad.

—¿Cómo dice? —pudo decir al fin el muchacho.

—Sí. Todo es bla, bla, de que eres periodista, sí, porque es mentira, todo mentira —seguía en su monólogo sobresaltado el obeso director—. Tú no eres periodista, ni nada de eso, no tomas notas, no preguntas y encima tengo que ser yo el que las haga.

—Pero si no me deja hablar —aulló el joven.

—Bien, empieza —ordenó el director.

—Tiene razón, soy simple estudiante y como idiota que soy tenía una medio novia, la cual tenía su ilusión en el cine y llegó su oportunidad cuando trabajó en su primera película «El Vampiro del Espacio».

Ferrara ya lo había soltado y parecía calmado, escuchando la voz pausada y sin tono del muchacho que se volvió sobresaltado cuando dijo:

—Y tal vez la última, porque no he vuelto a saber nada de ella.

—¿Y qué? —dijo irónico Ferrara.

—¿Cómo qué? Ninguno de sus actores desde que terminó su película, ha aparecido en público, ni se tiene noticias de ellos.

—Ja, ja —rió con ganas Ferrara—, al fin alguien se dio cuenta. Sí, muchacho, el final siempre llega y cuando la locura se hace patente el mundo se aplasta devorándose a sí mismo.

—No entiendo —dijo sin comprender el chico.

—No es necesario —explicó el director—. Yo he creado el cine real. Todo lo que has visto en la pantalla es verdadero, toda esa gente ha muerto ante mis ojos y yo lo he rodado para que tú y tus bobos amigos sientan el verdadero pánico. La autenticidad del horror.

Imágenes irreales se hacían ahora claras y patentes y le dolía el cerebro. Todo lo que él creía fantástico perdía su encanto ante la cruda verdad y aquella voz dulce y melodramática, otras veces acuosa y ronca le martilleaba en la mente.

—Sí, muchachito, todos muertos. No, no estoy loco, había que dar otra emoción al arte. Mis películas serán documentos históricos y cuando vayas y veas a tu antigua novia hecha pedazos incluso me des las gracias al igual que el gobierno al librarle de seres estúpidos y vacíos, de parados, drogadictos y demás. Así rodaré y rodaré alimentando el morbo.

—Sí. Puede rodar «El Vampiro de la China» o «El del Polo Norte y Sur» —atinó a ironizar el joven.

—¡Oh!, muy gracioso, querido, te hace gracia el vampiro. ¿No quieres conocerlo?

—No, no me moleste —seguía el chico intentando bromear con esa ironía que produce el miedo.

—La verdad es que es una auténtica maravilla mi monstruo —dijo Ferrara y seguidamente pasó a alabar la fabricación de su vampiro—: Lo mandé construir en un famoso laboratorio cibernético, que aunaron la máquina perfecta de matar que es el hombre con el sano instinto de animal que mata por necesidad, sin remordimientos ni saña.

—Sí, una joya —balbuceó bromista el estudiante todavía con un nudo en la garganta.

—¿Todavía te burlas, querido? ¿Sabes? Aún está sin comer; ven, está abajo en el sótano (muy propio, bichos así no se tienen correteando por la casa). Ferrara abrió la puerta del sótano y dijo:

—¿Lo oyes? —del fondo se oían gemidos, igual que los que oyeran antes de entrar en la casa—: La verdad —continuó Ferrara—, es peligroso, yo le tengo pánico. Ahora mismo si bajara estoy seguro que me devoraría, pero es un buen sistema para visitas molestas.

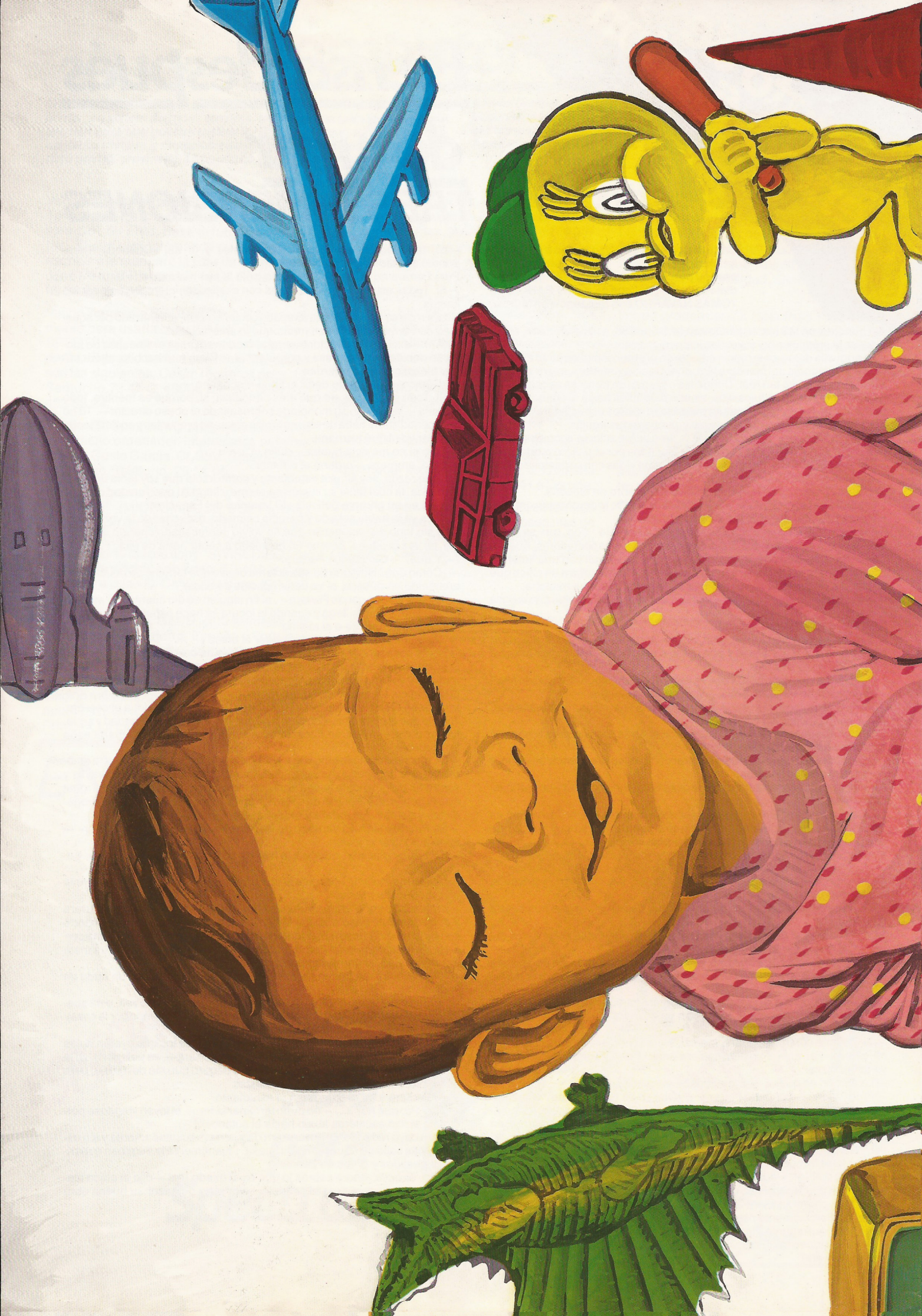
—¿Se refiere a mí? —preguntó el estudiante.

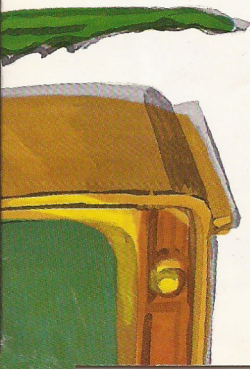
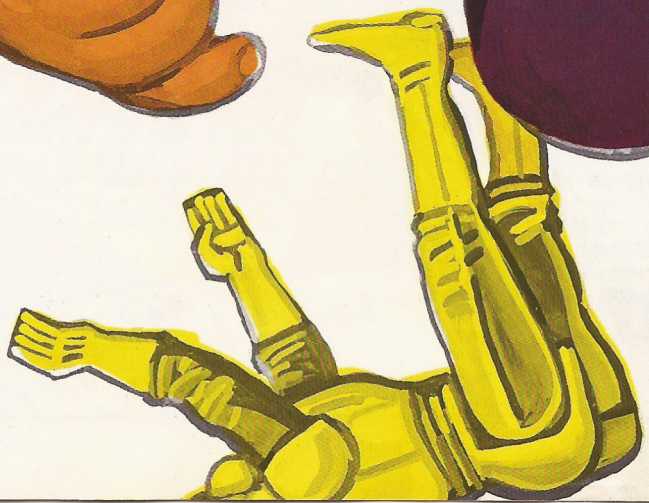
—¡Sí! ¿Por qué no? Y... —no pudo terminar la frase, el joven viéndose perdido lo arrojó escaleras abajo hacia el sótano.

Ferrara cayó rodando y el joven cerró la puerta precipitadamente y sin esperar más salió de aquella maldita casa. Lejanamente le llegaban espantosos quejidos y gritos de pánico.

—Bien, director. Ahora sabrás lo que es el miedo real —dijo el chico alejándose quedamente por el sendero, satisfecho de hacer su buena obra del día.

—«Dar de comer al hambriento.»





Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Ro-

gamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

Vendo programas para Spectrum a 150 ptas. Tengo más de cien programas, como por ejemplo: Sir Fred, Back to future, Spu hunter... Quien esté interesado puede llamar o escribir y le mandaré la lista de programas. José Manuel Riego Martín. C/. Roda Arriba 99 5º B. Lora del Río (Sevilla)

Vendo impresora BROTHER EP 22 especialmente para usarla con COMMODORE 64 y SPECTRUM, entre otras marcas de ordenadores. El precio sería a convenir. Mis señas son las siguientes: Cesar Toquero López. C/. Santucho 73 4º C. 48006 Bilbao. Teléfono: 433 68 24

Vendo ZX Spectrum y programas en cinta para dicho ordenador. Interesados dirigirse a Pablo Cueto García. C/. Glez. Besada 23 4º A. Oviedo. Teléfono: 25 56 05.

Vendo programa para IBM PC y compatibles "BORIAR" (MICROMOUSE SOFTWARE) para gestión de archivos. Comandos en español, programa interactivo. A convenir. También vendo 10 discos floppy "SWISSDISC" de doble cara y doble densidad, 5", 40 bandas. Dirigirse a Juan C. Calvo. Teléfono (91) 200 12 79

INTERNATIONAL CLUB, club formado por contactos en Inglaterra, España y Portugal, más de 3.000 programas de todo tipo. Precios increíbles. Envíos rápidos. Rápido coge bolígrafo y papel y escríbenos. Recibirás información más ampliada, sin compromiso. ¡Anímate! Escribir a: José Luis Mateo Durán. C/. Prim, 14. La Línea de la Concepción (Cádiz).

Intercambio programas. Abstenerse incompetentes. Doy y exijo en los intercambios de programa: rapidez, seriedad y calidad de grabación. José García Vázquez. Larga 11. Cieza (Murcia).

Vendo a 200 ptas. los programas de 48 K para Spectrum. Envío lista a los que la pidan. Tengo más de 200 programas a tu disposición y entre estos las últimas novedades. Espero tus noticias. Quiero agradecer a la revista-cassette Load'N'Run el haberme hecho pasar el tiempo con sus inmejorables juegos. Rafael Pérez Sicilia. Avda. Carlos III 39 2º 3ª 14014 Córdoba. Teléfono: (957) 25 48 85

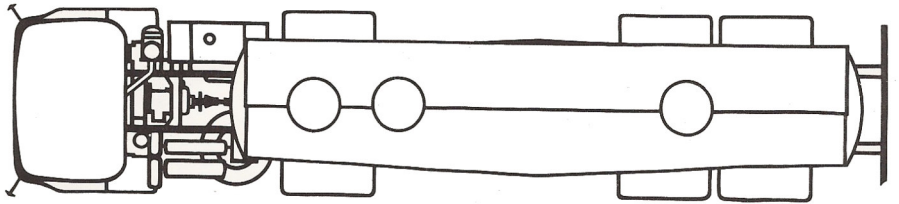
Vendo ZX Spectrum por 10.000 ptas. y los programas originales por 500 ptas. c/u, todo en perfecto estado. Envío lista. J. Quintela Busto. Juana de Vega 99º 15004 La Coruña.

Desearía intercambiar programas en formato disco de calidad para CBM 64. Poseo más de 600. Escribir a José Luis Casado. Teresita González Quevedo 20 4º C (1ª Escalera). 28020.

Se cambian programas de todo tipo para Amstrad en disco. Sólo zona de Barcelona. Llamar al 220 32 93 de 2 a 3 del mediodía. Preguntar por José. Hay muchos programas y muy buenos (Alien-8, Knight Lore, Highway Encounter, Contabilidad, Gráficas, Hoja de Cálculos, etc.).

Vendo ordenador ZX Spectrum Plus 64 K, adquirido en noviembre del 85, nuevo. 15 cintas juegos originales y 30 revistas de informática. Todo por 23.000 pesetas. Mario Rico Herrera. C. Isabel la Católica 20 4º H. 03007 Alicante.

¡PROGRAMADORES! Si queréis vender vuestros programas originales a los mejores precios no dudéis en poneros en contacto con nosotros. Asimismo seguimos manteniendo la invitación para participar en nuestro II Concurso de Programas. Pronto daremos a conocer la lista de ganadores. Ya sabéis nuestra dirección: LOAD'N'RUN. C/. Entenza 95 4º 2ª 08015 Barcelona. Teléfono: (93) 329 24 16



EN OCTUBRE

LOAD'N'RUN

ESPECIAL SIMULADORES

**solo
para
Spectrum**



Aprende



Mediavilla

VIDA DE RATAS

En esta especie de laberinto tendrás que intentar comerte todos los botes de comida y a la vez cargarte a todos tus enemigos.

Esto lo podrás conseguir disparando, o bien haciéndoles caer una manzana encima. Pero ves con cuidado porque tus disparos pueden acabar contigo al igual que si te cae una manzana encima. La pantalla estará a punto de acabarse cuando la puerta por la que salen tus enemigos se convierta en un queso.

¡SUERTE!

TECLADO

Q = ARRIBA
A = ABAJO
O = IZQUIERDA
P = DERECHA
M = FUEGO



Montana

MAGO MERLIN

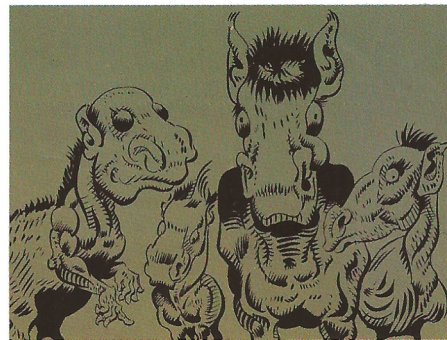
Tu misión en este juego es la de destruir el mago de Uni-ido, para ello tendrás que encontrar cuatro hechizos y llevarlos a tu santuario particular. De esta manera será la única con la que te podrás enfrentar a ese maldito mago.

Como podrás ir comprobando durante el transcurso del juego tendrás que ir recogiendo una serie de objetos que te irás encontrando.

También tienes la posibilidad de transformarte en un enorme pajarraco para poder llegar a sitios inaccesibles.

TECLADO

FILA INFERIOR - DERECHA E IZQUIERDA
ALTERNATIVAMENTE
DE A a ENTER - DISPARAR TRANSFORMACION
ALTERNATIVAMENTE
DE Q a P - VOLAR
9 - COGER HECHIZOS



Mediavilla

BICHOS

En una base espacial que tu país tiene ubicada en la Luna, han aparecido unos peligrosos bichos que están acabando con todo. Para combatirlos tienes a tu disposición un precioso helicóptero con el cual tendrás que destruirlos a todos.

Existen tres clases de enemigos, los cuales tienen una puntuación diferente.

Estos son:

- LOS SPYNAD 10 PUNTOS
- LAS ESPORAS 50 PUNTOS
- LOS FUSER ? PUNTOS

TECLADO

6 = ABAJO
7 = ARRIBA
9 = BOMBA
Ø = DISPARO

EDITOR DE TEXTOS

Con este fantástico programa podrás hacer todo tipo de cartas, folletos y todo lo que se te pase por la cabeza.

Estos son los comandos que utiliza el EDITEXT.

Comandos en modo normal

CAPS SHIFT + 2 = CAPS LOCK
CAPS SHIFT + 0 = Borrado
ENTER = Nueva Línea
SYMBOL SHIFT + 2 = ñ
SYMBOL SHIFT + 6 = Ñ
CAPS + SYMBOL = Modo Extendido

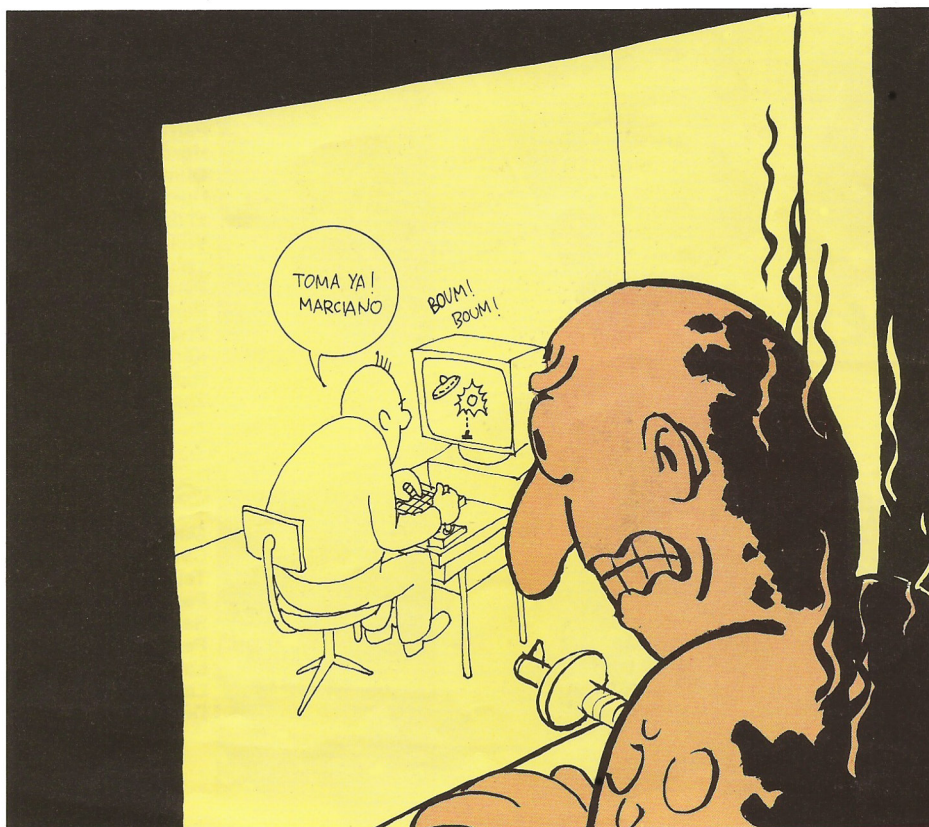
Comandos en modo extendido

1 = Fijar Tabuladores
9 = Borrar Tabuladores
T = Tabulador
P = Fija párrafo adentrado
ENTER = Fin de página
VOCAL = Vocal Acentuada

LISTADOR DE DIRECCIONES

Con este programa podrás acceder a toda la información que cualquier programa Basic pueda ocultar, como puede ser líneas Ø, números enmascarados, etc...

Los únicos datos que te pedirá son la primera línea listada y la última. Los datos que nos dará son: Situación, sentido, Longitud, Byte, códigos o números.



COMPLETA TU COLECCION DE LOAD'N'RUN 1ª EPOCA

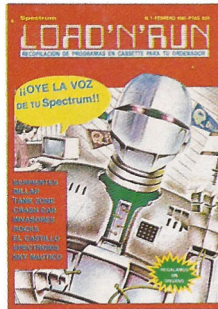
Si te falta algún ejemplar de LOAD'N'RUN SPECTRUM y deseas adquirirlo, sólo tienes que escribirnos, indicando el número de referencia que incluimos bajo cada carátula de este anuncio. No olvides en tu carta de incluir tus datos personales (nombre completo, dirección, población, código postal y provincia). El precio de cada ejemplar es de 850 ptas., excepto los

especiales que ya van indicados junto a las carátulas. Todo se enviarán contrareembolso. Solicita tus pedidos a:
LOAD'N'RUN (Números atrasados)
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA



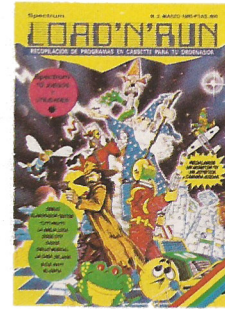
S-1

Flipper
 Moto-war
 Mundial de fútbol
 La hamburguesa
 Momia egipcia
 Bombardeo
 Espadachin
 Basureros
 Planets
 Penellix



S-2

Serpientes
 Billar
 Tank zone
 Crash war
 Invasores
 Rocks
 El castillo
 Spectroids
 Sky náutico



S-3

Debug
 Elaborador texto
 Tutti Frutti
 La abeja loca
 Doge City
 Dados
 Dibujo musical
 La casa de Jack
 S.O.S. Navy
 El espía

Especial N° 1 (1.000 ptas.)



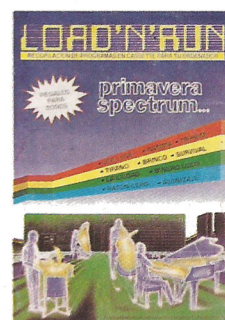
S-4

Golf
 La fuga
 Laser
 Xanadú
 Ajedrez
 Efectos sonoros
 Tesoros del mar
 Tiro al blanco
 El chispa
 Throm



S-E-1

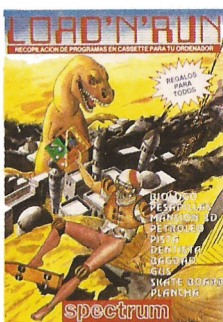
Haz la quiniela con tu Spectrum



S-5

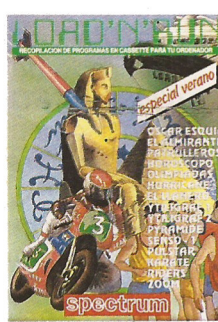
Joe Love
 Gamma
 Triheim
 Tirano
 Brinco
 Survival
 La ciudad
 Minero loco
 Ratón cero
 Alinizaje

Extra Verano (1.150 ptas.)



S-6

Biólogo
 Pesadillas
 Mansión 3 D
 Petróleo
 Pista
 Dentista
 Bagdag
 Gus
 Skate board
 Plancha



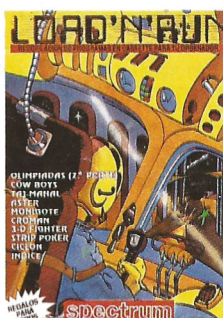
S-7

Oscar esquía
 El almirante
 Patrulleros
 Horóscopo
 Olimpiadas
 Hurricane
 El llanero
 Ytiligraf 1
 Ytiligraf 2
 Pyramide
 Senso 1
 Pulstar
 Karate
 Riders
 Zoom



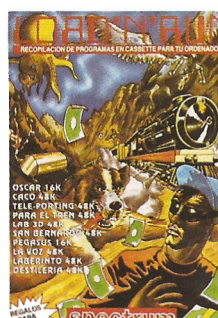
S-8

Jonas
 Redes
 Phantasma
 Galaxia
 Ciclista
 Marcianitos
 Tritón
 Correcaminos
 El rey Arturo
 Paso a paso



S-9

Olimpiadas (2ª parte)
 Cow-boys
 Taj Mahal
 Aster
 Monigote
 Croman
 Strip poker
 Ciclón
 Índice



S-10

Oscar
 Caco
 Tele-porting
 Para el tren
 San Bernardo
 Pegasus
 La voz
 Laberinto
 Destilería



S-11

Pepe y los globos
 Cuac
 Tenis
 Prisas
 Logo graf
 Motociclismo
 Magic
 Sideral
 Pajillos
 Cirujano

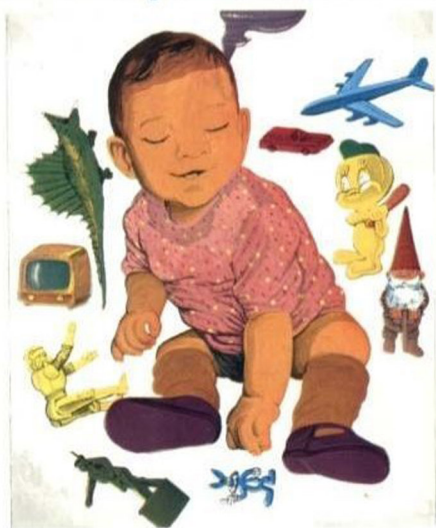
JAUJAS
EDITOR DE TEXTOS
LISTADOR DE DIRECCIONES
BIORRITMOS
BOLITAS

TESORO SUMERGIDO
BICHOS
MAGO MERLIN
AGENDA
VIDA DE RATAS

Load' N' Run

Spectrum

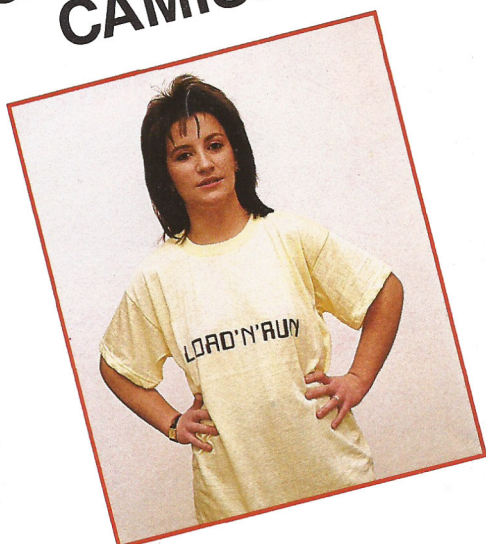
Load' N' Run



Recorta por las líneas marcadas y dobla por las líneas de puntos, así obtendrás la portada para el cassette.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por 9.475 ptas.
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a L'N'R **SPECTRUM** a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

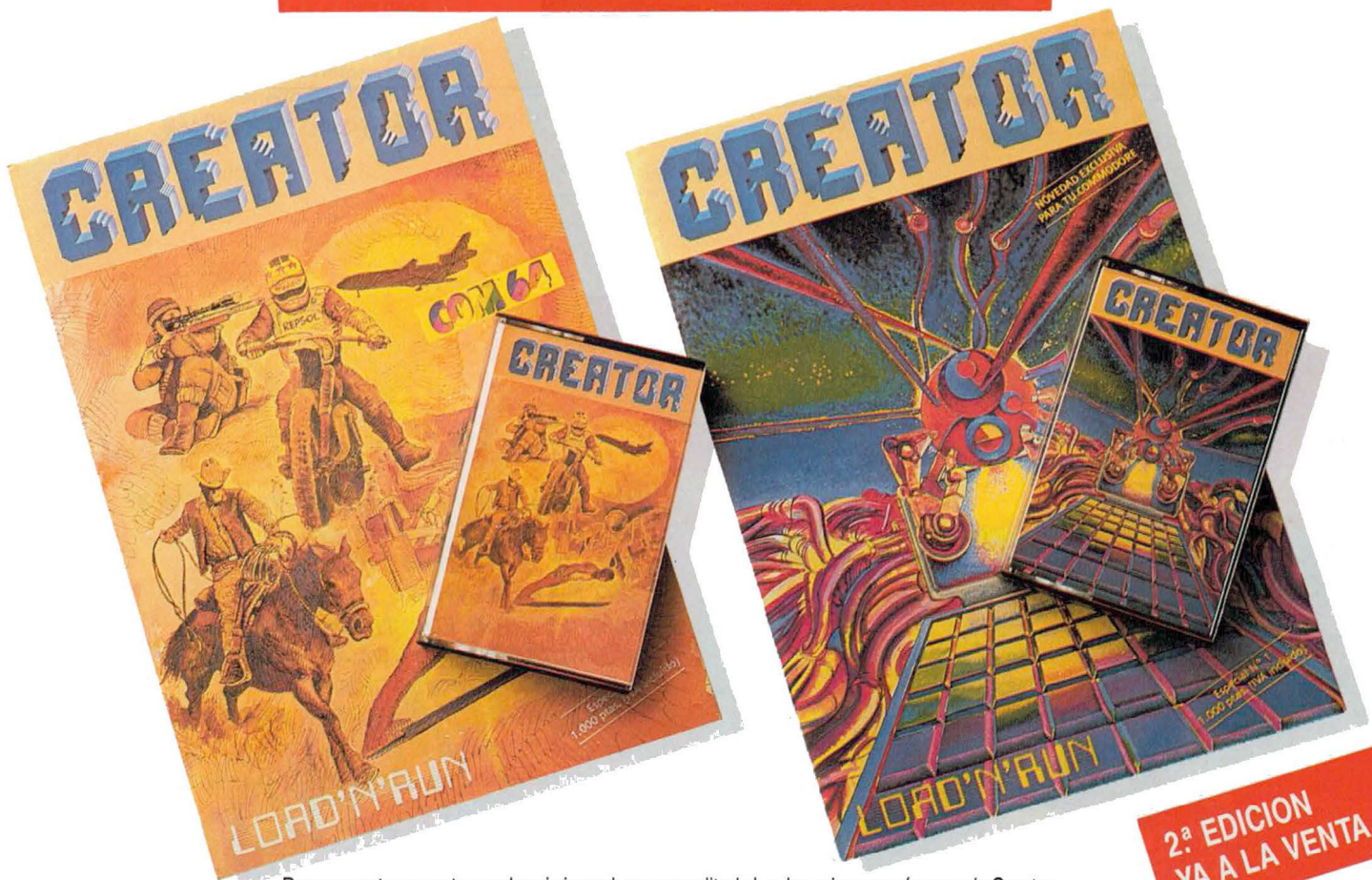
Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma

HEMOS AGOTADO LA 1ª EDICION



Para que esta vez no te quedes sin jugar, hemos reeditado los dos primeros números de Creator. Unos programas con muchas posibilidades de juego para que te lo pases en grande con tu ordenador.

No te quedes fuera de juego, ya está a la venta la 2ª Edición.

2ª EDICION
YA A LA VENTA

Load' N' Run

Los Grandes Programas



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM